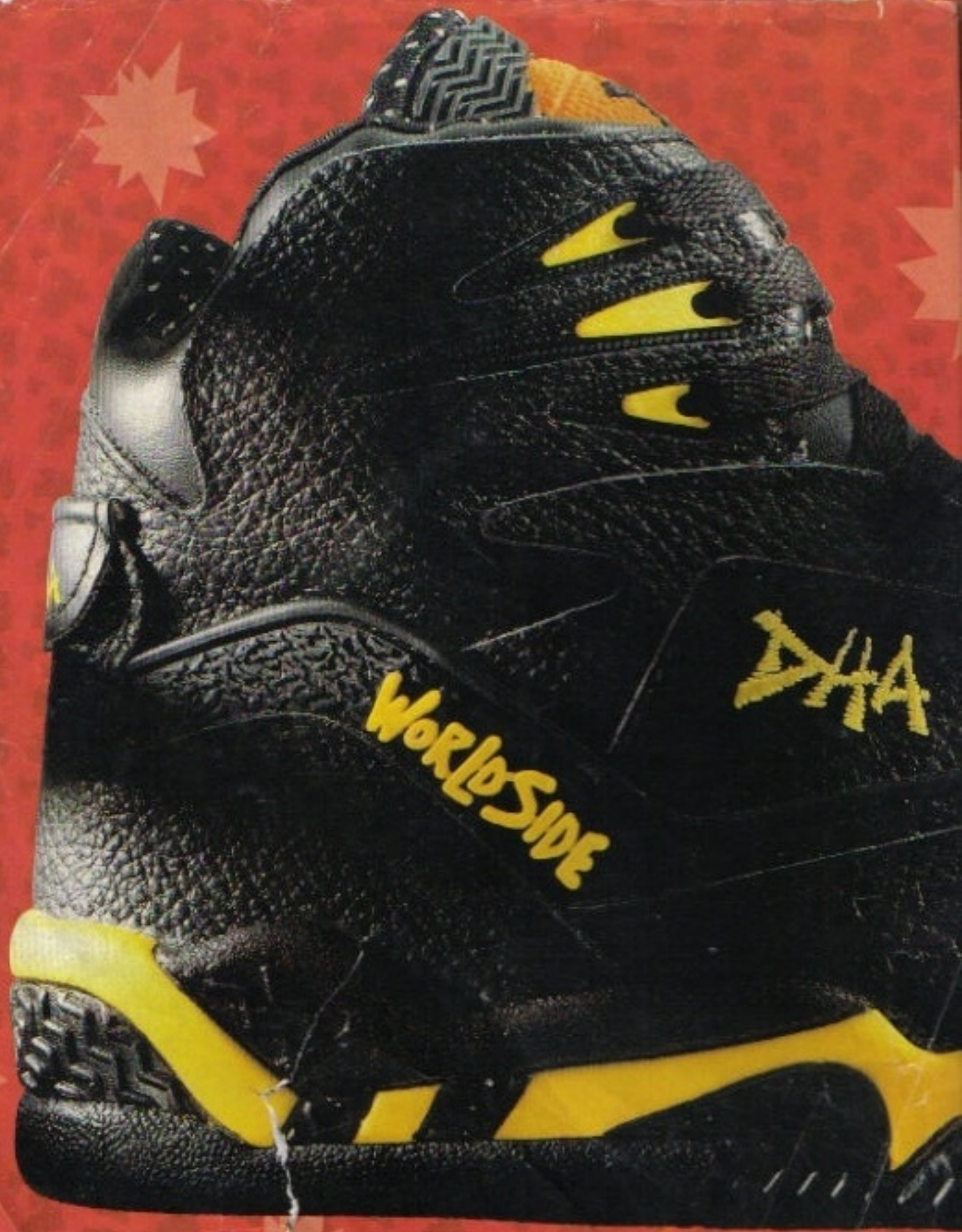
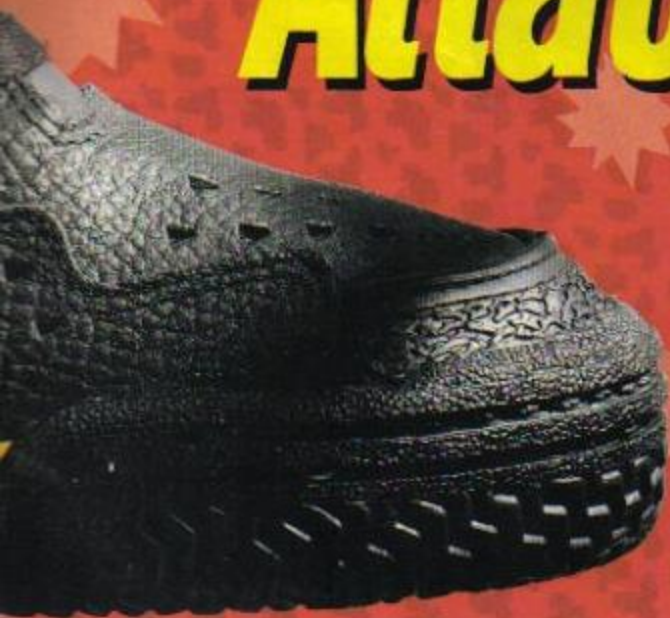
AÇÃO GAMES
PC: DOOM, O JOGO DE AÇÃO DO ANO
EDITORA AZUL
ADE EXCLUSIVO
QUE TUDO DE SUPER
REET FIGHTER 2 TURBO
EGA INFERNAL
astlevania
loodlines
CABE COM DRÁCULA
MAIS
NBA JAM
VIRTUAL PINBALL
MEGA TURRICAN
UPER NES
CHOPLIFTER 3
SUPER BATTLE TANK 2
LETHAL ENFORCERS
ERNALONGA
CIA.
M JOGAÇO
GRÁTIS
GUIA DE JOGOS

O TÊNIS DE BASQUETE ATTACK É O MESMO [illegible] OS JOGADO

Mova
suas tropas!
Attack!
DHARMA
DHARMA - YARA DE FRANCA USAM NOS JOGOS DA LIGA NACIONA

# START

## NOSSO RECADO

Até que enfim a série Castlevania chega ao Mega. É o mesmo Vampire Killer que os japoneses adoraram e a gente também. E os megadebulhadores tem ainda Virtual Pinball e Prince of Persia pra comemorar.

A galera do SNES não fica atrás: este Pernalonga da Sunsoft é demais e estamos dando ainda simuladores de helicóptero, de tanque e o esperado Lethal Enforcers. E pra todo mundo ficar babando: dê uma espiada no SSF2 Turbo e outras imagens inéditas na seção Shots. Vai dar coceira nos dedos!

Mega
### CASTLEVANIA BLOODLINES

Encha os bolsos de alho e mande ver até o final

SNES

### BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

Querem apagar o nosso Pernalonga. Cenouras neles!

ARCADE
### RIDGE RACER

O melhor simulador de corrida do planeta

### SHOTS ANIMAL

- Tudo sobre SSF2 TURBO, o arcade que nem saiu e já deixou os japoneses babando.
- Games por satélite
- Os primeiros jogos do Sega Saturno



SUPER NES · MEGA · NINTENDO · ARCADES · PC

### PILOTOS

Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez

Imagens de capa e internas de Buggs Bunny (Pernalonga) TM & © 1994 Warner Bros.

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

### JURASSIC PARK (Mega)

No cartucho do Jurassic Park, sem querer, eu fiz aparecer na tela um osso do Velociraptor que me facilitou passar as fases. Depois eu tentei fazer o osso aparecer de novo e não consegui. Como eu faço para o osso aparecer novamente?
**JOSÉ CARLOS A. ARRUDA**
**Rio de Janeiro, RJ**

*Olha, Zé Carlos, debulhamos o jogo e não encontramos nenhum osso pelo caminho. Isso está cheirando a pirataria. Vale encarar o jogo na raça que é muito legal.*

### A TURMA DA MÔNICA EM O RESGATE (Master)

Como eu faço para matar o Capitão Feio? Há alguma sala de curativos antes dele?
**RODRIGO RIGOTTI**
**São Paulo, SP**

*Muitos leitores estão curtindo o game com os personagens da Turma da Mônica. Para você enfrentar o Capitão Feio, Rodrigo, você deve estar com o Anjinho e chegar até o alto do castelo onde ele está. Use a espada com o poder de fogo para derrotá-lo. Sempre que você puder, entre na lojinha e compre curativos, que restabelecem sua energia.*

Por favor, vocês podem me dar as passwords do Bidu, Magali e Cebolinha. Como o anjinho se transforma em outro personagem?
**FÁBIO C. F. MELO**
**São Paulo, SP**

*É simples, Fábio. Para virar outro personagem você precisa vasculhar a fase e encontrar a salinha de transformação. Aí vão as passwords que você pediu:*

**Bidu** - *6CVFPKL8UDFAT0*
**Magali**- *KXGWPT4FE6JA6C*
**Cebolinha**- *CL5M554B3BA731*

### LEGEND OF KYRANDIA (PC)

Aí pessoal, tudo bem? Quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Queria que vocês dessem mais atenção para os computadores, que eu adoro. No Legend of Kyrandia, como eu faço para pegar o cálice do anão que mora na árvore?
**JAMIL M. VALENTE FILHO**
**Florianópolis, SC**

*Caro Jamil, a galera da Ação Games agradece os elogios. Mas você está sendo injusto. Nossa seção de PC está sempre em dia com os melhores jogos. Para encontrar o cálice, beba a poção que faz você encolher e entre na casa do anão. Ofereça a ele a maçã. Ele aceitará e vai dizer onde está o cálice. Saia e encontre-o atrás da moita.*

### R-TYPE 3 (SNES)

Sou paradão em jogos de batalhas espaciais e gostei muito de R-TYPE 3. Mas não consigo passar das bolas que mudam de cor na fase 4. Ajudem-me!
**RICARDO P. JADES**
**S.J.Rio Preto, SP**

*A manha é a seguinte, Ricardo. Estoure as três barrinhas de ferro. Vai aparecer uma bola azul. Você deve destruí-la. As três barras vão aparecer novamente para você encarar e depois a bola verde aparece. Não a destrua. Carregue no Hyper e arrebente a vermelha que vai aparecer.*

### FATAL FURY 2 (SNES)

Qual a seqüência secreta para jogar com os chefes em Fatal Fury 2 do SNES?
**LEANDRO SUENIR**
**Fortaleza, CE**

*Alô, alô, Leandro e nossos fiéis leitores do Ceará. Fiquem com a seqüência para detonar com os chefes desse cart detonante: Na tela com a palavra "Takara", espere a música começar e então digite: B, A, X, Y, ↑, ←, ↓, →, L, R. Se a seqüência entrar, você ouvirá um OK de Terry Bogard. Aí, é só escolher o chefe.*

### MORTAL KOMBAT(Master)

Qual o melhor lutador para vencer o Goro e como eu faço isso?
**ANDRÉ RENATO RIZZI**
**Itu, SP**

*Olha, André. O melhor personagem para enfrentar o poderoso Goro é o Scorpion. Use a teleportação (↓, ← + 1), dardo (← ← + 1) e uppercut (↓ + 1) várias vezes. Aprenda outros golpes consultando a edição 47, tá legal?*

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

### CARTAS

Sou leitor fiel. Mas no mesmo mês em que Ação Games deu Actraiser 2, uma concorrente publicou as passwords e mostrou como derrotar Tanzra na Fase 8. Soube até que existe um código para uma versão sanguinolenta do MK publicado em outra revista. Como as outras revistas conseguem dicas que vocês não conseguem e vice-versa?
**GÉSNER A. FERREIRA**
**Curitiba, PR**

*Caro Gésner. Não se trata de "conseguir" as dicas. Ação Games debulhou esses games. Quando não damos as passwords ou o último chefão – o que é raro quando jogamos um game até o final – é por opção editorial. Deixamos o desafio para o leitor. No caso de Actraiser 2, publicamos a manha para acumular 99 vidas, que nenhuma outra revista deu em sua primeira matéria. Nem as norte-americanas. Mas pode contar com a gente, que vamos continuar publicando as passwords da maioria absoluta dos games que as têm.*

*Quanto ao código de Game Genie para pôr sangue na versão de MK para SNES, publicamos na edição Nº 50. Anote: BDB4-DD07. Mas mantemos nossa opinião: ele é uma droga, porque não dá acesso aos golpes mortais, apenas põe a cor vermelha onde havia a cor areia. Falou? Continue com a gente.*

### MORTAL KOMBAT NO NES

Até quando teremos de esperar por Mortal Kombat no Nintendo?
**GENTIL F.RIBEIRO JR.**
**Salto de Pirapora, SP**

*Não dá pra saber, Gentil. A Nintendo nunca se pronunciou a respeito e pode ser que essa versão para 8 Bits nunca seja lançada. Mas console-se: no Japão, nem a versão de Mega Drive foi lançada ainda. E segundo os leitores de lá, que nos escrevem, talvez não saia nunca. Já pensou?*

### CDX

Na edição 52, fiquei interessado no CDX, que reúne num só console o Mega e o Sega CD. Será que é possível rodar nele CDs de computador e de músicas?
**RICARDO VOIGT**
**Candelária, RS**

*Com certeza, o CDX rodará CDs musicais e não rodará jogos do padrão PC. O lançamento foi prometido para março, nos States, mas ainda não testamos o aparelho. Agora, ele custa 400 dólares. É um preço bem salgado, você não acha?*

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente.

BOMBA

# SATURNO EM PONTO DE BALA

A Sega está dando o sangue para lançar seu superconsole de 32 bits, o Saturno, ainda este ano no Japão. Com preço estipulado em 50 mil ienes (cerca de 430 doletas), o console deverá sair até outubro na Terra do Sol Nascente. A grande novidade é a ficha técnica do Saturno, divulgada no fim de fevereiro pela Sega japonesa. O chip principal da máquina, apelidado de 68030, foi desenvolvido em conjunto pela Sega e pela Hitachi. O console terá velocidade entre 18 e 24 MHz, contra 3,58 MHz do Super NES, 7,6 do Mega e 14 MHz do Neo-Geo. Como se vê, velocidade não será problema. Mas isso é só o começo. Confira os itens mais importantes na ficha técnica ao lado e vá viajando com estas imagens exclusivas que AÇÃO GAMES descolou para você.

**CPU**
*Principal:* dois chips 68030 SH2 Hitachi, de 32 bits Risc
*Som:* 68EC00

**MEMÓRIA**
*Processador RAM:* 16 Mega
*Vídeo RAM:* 12 Mega

**GRÁFICOS**
*Cores:* mais de 16 milhões
*Cores simultâneas na tela:* 2048
*Movimentação:* até 900 mil polígonos por segundo
*Efeitos:* rotação, deformação, zoom, sombra etc

## 3DO SAI MAIS BARATO NO JAPÃO

O 3DO Panasonic foi lançado oficialmente no Japão no dia 29 de março. Com um preço de 500 dólares, bem menos salgado que os 750 iniciais da versão norte-americana. A 3DO do Japão mostrou imagens dos primeiros games, que foram produzidos com técnicas de computer graphics tridimensonais.

*Cenas do game de corrida para 3DO inspirado no desenho Corrida Maluca. Lembra? No Japão, deverá sair com o nome Future Pilots. O jogador terá dez fases para enfrentar Kid Malvadeza. Ai que saudade!*

*Virtua Fighters, o superarcade de luta que ainda não rola por aqui, é uma das promessas da Sega para o Saturno*

*Futebol com técnica de polígonos. O visual impressiona. Resta saber se o jogo será tão bom quanto as imagens*

## NEC JÁ MOSTRA IMAGENS DO SEU 32 BITS

A NEC finalmente divulgou imagens de softwares para o seu console de 32 Bits, que deverá estar a venda no Japão até dezembro e tem o nome provisório de FX. E informou que o console já sairá com dez jogos disponíveis. Mas não deu detalhe nenhum a respeito, deixando as revistas japonesas cheias de perguntas não respondidas. Saque essa fotaço publicada pela Hippon Super. Será um game ou uma animação em computação gráfica? A NEC não respondeu.

*Cena de divulgação da NEC para o FX. A NEC não esclareceu se é cena de game mesmo. Se for, é demais!*

## GAMES POR SATÉLITE JÁ ESTÃO EM ESTUDO

Softwarehouses, fabricantes de games e poderosos grupos de TV japoneses estão deflagrando projetos de estudo para a criação de estações de videogames com transmissão via satélite, que poderão estar funcionando em dois ou três anos. Já pensou?

Segundo a revista japonesa Game ON, de março, um desses projetos estaria envolvendo o Grupo NHK (uma das mais fortes redes de TV do Japão) e juntando nada menos que Sega, Taito, Capcom e Konami no mesmo barco. A Game On deu a entender que a Nintendo já estaria há tempos desenvolvendo estudos do mesmo tipo. Já pensou: jogar videogame no carro ou na praia com transmissão por satélite?

# SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO GRAND MASTER CHALLENGE

Os japoneses ficaram babando com a nova máquina de arcade Super Street Fighter 2. Como aconteceu com a versão, 2, que recebeu a versão Turbo logo em seguida, SSF 2 também está recebendo a sua. A novidade foi exibida aos japoneses na feira AOU Amusement Expo 94, realizada nos dias 22 e 23 de fevereiro na cidade de Chiba. No Japão, ela foi apresentada com o nome de SSF2 X, mas os americanos já estão chamando de Turbo, que deverá ser o nome também aqui no Brasil. A Capcom não informou a data de lançamento nem para o Japão, nem para os States. Mas já está todo mundo babando. Veja as fotos publicadas pela revista japonesa Gamest. A máquina traz golpes novos, com velocidade de jogo altíssima e gráficos ainda mais caprichados. Há lutadores com novas cores nas roupas e novas animações nos golpes. A principal novidade é o Super Combo. Como só foi apresentado o protótipo da nova máquina, muita coisa ainda pode mudar. Mas saque as primeiras novidades.

## SUPER COMBO É A MAIOR NOVIDADE DO JOGO. VEJA COMO FUNCIONA

*Sagat versus Ryu. Veja a barra de energia do Combo no pé. A de Ryu está cheia: Sagat que se cuide!*

A máquina traz novas barras de energia na parte de baixo da tela. Essas barras vão carregando conforme você acerta golpes especiais no adversário. A máquina memoriza esses golpes e, quando sua barra de Combo fica cheia, reproduz os especiais que você usou, em seqüência. Exemplo: Zangief será capaz de detonar com o Atomic Suplex e com o Spinning Pile Driver, num único ataque. Ainda não dá pra saber se o jogador mesmo é quem vai acionar o Super Combo ou se a máquina vai fazer sozinha, quando bem entender.

*Vega (o Balrog da versão japonesa) pega Dee Jay de jeito e vira o cara de cabeça para baixo*

## FEI LONG

*Veja : ele aparece com uma voadora nova, que pega o adversário duas vezes*

## DEE JAY

*Olha só que chutaço, o norte-americano também sai ganhando um golpe diferente*

Cammy numa das novas animações da apresentação.

## NOVIDADES NA APRESENTAÇÃO

## KEN

*Um chute novo, que também pega duas vezes*

## NOVOS GRÁFICOS

*Vega Versus Cammy. Saca só esse visual*

BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE / Sunsoft

Aventura — 12 Mega — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

| COMANDOS | |
|---|---|
| A | Usa item |
| B | Pula |
| X | Chuta |
| Y | Atira torta |
| L e R | Seleciona item |
| Y + X | Girada |
| B + Y | Bundada |

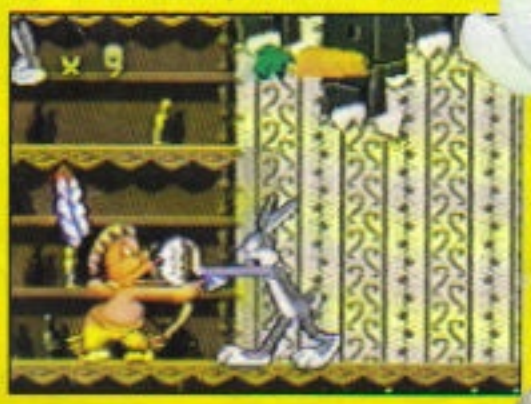
# BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

*Pernalonga, o coelho mais esperto do planeta, chegou aos videogames para armar mais confusão. Depois de atormentar os inimigos durante mais de 50 anos nos desenhos animados, nem mesmo o desenhista da Warner o agüenta: o artista decidiu ferrar Pernalonga desenhando cenários hiperdifíceis e cheios de inimigos (como o caçador Elmer, o demônio Taz-Mania, Frajola e o pentelho Patolino). Se Pernalonga completar as dez fases do jogo, poderá descobrir quem é o desenhista malvado. Mas para isto ele precisará de sua ajuda!*

## Muito humor

Quase toda a turma da Warner pinta em *Bugs Bunny in Rabbit Rampage*, um cart com gráficos chocantes e som de primeira. O jogo tem partes muito difíceis, às vezes cansativas: os inimigos conseguem resistir um bom tempo a toneladas de tortas na cara, dezenas de chutes no traseiro e outras sacanagens do coelho. Mas o bom humor do cart compensa a paciência exigida. Pernalonga tira um sarro do inimigo quando o detona e vive mil outras situações engraçadas dos desenhos animados.

## ARMAS MALUCAS!

Quem poderia imaginar que um peru-bomba serve para estourar a barriga do monstro Taz-Mania? Ou que um tanque miniatura é perfeito para detonar robôs malvados? Só Pernalonga para ter essa imaginação e inteligência! No game, ele usa tomates, tortas, tanques, bombas, potes de geléia e dinamites pra detonar todos! Fique de olho aberto para encontrar estes itens

## PERNALONGA JÁ ERA!

*O jogo é uma comédia! Se você cometer muitos erros, ZAASSH!!!! ... o desenhista passa a borracha e apaga Pernalonga! Você volta ao ponto em que usou o item marca-telas (uma seta) pela última vez*

**PERNALONGA DEVE PEGAR TODAS AS CENOURAS QUE PUDER PARA RESTAURAR O MARCADOR DE ENERGIA**

# O QUE É QUE HÁ, VELHINHO?!

Pernalonga enfrenta antigos inimigos e alguns panacas novos. As fases são engraçadas e têm numerações esquisitas

### 1.1

Pernalonga quer dar um rolê pela neve, mas encontra o caçador Elmer e seu cachorro no caminho. Detone os vilões e use as tocas para se esconder e pegar itens.

*Pegue os ossos para detonar o cachorro de caça. Não deixe o cachorro ficar apontando para Pernalonga se não quiser levar tiro!*

*Detone os esquilos que atiram castanhas! Eles criam problemas quando você está combatendo inimigos fortes*

*Suba na árvore e detone os esquilos antes de enfrentar Elmer. Derrote o caçador com bundadas na cabeça dele!*

### 21

No salão do velho Oeste, Pernalonga tem de encarar pistoleiros, um barman enfurecido e índios loucos. Cuidado com as garrafas que caem na cabeça dele ao subir nas prateleiras.

*No alto do salão há vários itens valiosos. Use os barris de TNT para subir, quando não der para pular*

*O barman tenta te acertar fazendo o copo escorregar pelo balcão enquanto você foge dos outros inimigos*

*O que Bad Bill McGill tem de tamanho lhe falta em inteligência. Pule na cabeça dele diversas vezes pra detoná-lo!*

### 400

Aqui Pernalonga tem de bancar um toureiro. E toda a galera da Warner fica aplaudindo, no fundo. Faça o touro de bobo levando-o a bater com força nas placas e paredes da arena. Olé!

*Fique na frente da placa de madeira e pule quando o touro chegar perto. Faça isto até o final da fase, indo para a esquerda*

*Atraia o touro até esta parede e, depois de quebrá-la, entre e empurre a alavanca*

*Detone o touro de vez atraindo-o até a parede de metal. Não tem chifre que agüente! Êta bicho burro!*

### 1.3

No mundo das historinhas, todo mundo quer ferrar Pernalonga! Ninguém é bonzinho. Nem os três porquinhos se salvam. Os sacanas jogam pedras em Pernalonga sem motivo!

*Os "porquinhos" não são nada amigos. Detone-os com chutes e força pra que, na próxima vez, o Lobo Mau os coma!*

*Ponha a rolha no chão para que o Lobo Mau a aspire. Quando ele tentar soprar, ela fechará sua boca!*

*Para detonar Yosemite Sam, espere a tampa do capacete cair e chute seu nariz*

## 2001

Aqui Pernalonga tem de pular de nave em nave. Se ele cair, dança! Os marcianos verdes têm um tiro encolhedor. Cuidado! A fase não tem chefe, mas você pode se perder facilmente se não seguir as setas.

## 91

O demônio Taz adora coelhos mas come qualquer coisa na sua frente: inclusive dinamites decoradas como um peru e árvores petrificadas. Faça-o comer o que não quer.

## $\sqrt[3]{X} \div (V/c - z^{10})$

Pernalonga precisa enfrentar robôs e o coiote Wile, que criou inventos malignos. O coelho pode dançar se pisar no lugar errado.

## 42.759%

Pernalonga agora tem de lutar contra este brutamontes campeão de luta livre. O lutador Crusher faz a festa quando Pernalonga bobeia!

*Use o item do espelho para fazer o tiro dos marcianos encolhê-los. Aí, pule neles pra detoná-los!*

*Pegue uma carona com o periquito. Salte com cuidado em outro periquito quando ele se cansar*

*Nesta plataforma listrada há uma abertura para uma máquina que transforma Pernalonga num pacote*

*Bata nas cordas do ringue e volte dando giros. Crusher não entenderá nada e deixará Pernalonga passar*

*Os asteróides agüentam Pernalonga por poucos segundos. Pule nas plataformas atrás de itens*

*Use a fome de Taz para abrir caminho através do tronco da árvore. Use o peru-bomba pra retardá-lo*

*Dê um tanque de brinquedo para o robô bobão. Ele vai rir e depois explodir!*

*Se Pernalonga marcar touca, Crusher "dá corda" nas orelhas dele e o solta como um aviãozinho*

*Este teletransportador está fora de uso. Vá até o outro teletranspotador, mais abaixo, onde há uma vida*

*Tazmania não dá conta de árvores petrificadas. No final, sua mulher o ataca com um rolo de cozinha*

*Chute as chaves à direita e esquerda do andaime para que a cabine do coiote caia e você possa detoná-lo*

*Quando Crusher ficar com cara de bobo, mande ver com um belo chute para enfraquecê-lo!*

## 13

Esta é a fase do azar, como indica seu número. Há muitos gatos pretos, burros e cofres que caem do teto por toda parte! Até Frajola pinta pra sacanear Pernalonga!

*Frajola vem te atropelar numa locomotiva! Quanta sacanagem!*

*Os gatos pretos não largam do seu pé. Pule nos sofás para subir alto e pegar itens ou entrar em outras salas*

## ANIMATOR

Patolino aparece de três formas: Superpatolino, Robin Hood e cowboy. Chute latas e tubos de tinta. No final, você descobrirá quem é o desenhista sacana!

*Na subida, todos os inimigos atacam ao mesmo tempo. Tome cuidado com o bastão de Robin, que gira feito hélice*

*Para furar as latas maiores, pule e dê um chute no ar. Cuidado para os inimigos não pegarem você pelas costas*

# DE$CONT SHOP

Reebok

ORTOPÉ

ALL STAR

Disney

## O espaço das feras

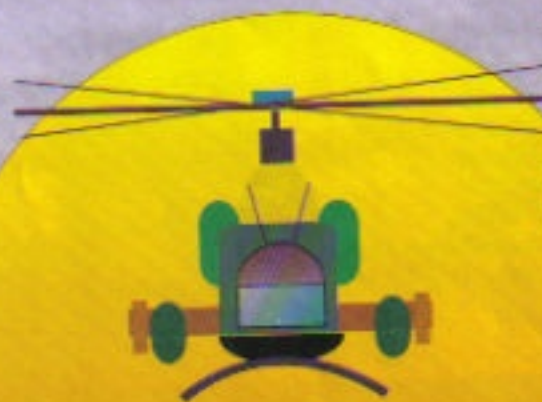
*Aqui vai uma superdica para você descolar um visual chocante e vencer todos os seus desafios. As melhores marcas de tênis do mundo estão na DE$CONT SHOP. E como o próprio nome já diz, lá você encontra todas estas máquinas sem precisar detonar o seu bolso. DE$CONT SHOP, tênis para todos.*

DE$CONTSHOP

*Shoppings:*
*West Plaza- Tel.: (011) 262-1781*
*Paulista - Tel.: (011) 288-2624*
*Penha - Tel.: (011) 294-4902*
*Interlagos - Tel.: (011) 563-8252*
*Ibirapuera - Tel.: (011) 530-1603*
*Fax: 813-8976*
*BREVE:*
*Plaza Sul*

SUPER BÔNUS DESCONT SH
apresente este cupom e
um desconto extra
10

| CHOPLIFTER 3 / Beam Software e Extreme | | | |
|---|---|---|---|
| Ação | 4 Mega | 1 jogador | |
| GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO |

*Alerta geral! Governos ditatori estão mantendo reféns presos quartéis espalhados pelo mun As Nações Unidas ordenaram u ação militar imediata contra os t nos e somente você, usando o mais avança helicóptero militar da atualidade, pode liberta reféns. Isto só depende de sua coragem: v aceita enfrentar sozinho os exércitos do mal?*

# CHOPLIFTER 3
## RESCUE ✯ SURVIVE

### Guerra total!

*Choplifter 3* é um baita game de guerra, com detonação simples e objetivos claros em suas quatro fases. Os desafios mudam pouco no game: você destrói bases inimigas, resgata reféns e pega o armamento, lançado em pára-quedas. O jogo poderia trazer desafios mais diversificados. Mas isto é questão de gosto. Muita complicação poderia estragar a ação animal deste game que exige do jogador, acima de tudo estratégia.

## ARMAS/ITENS

**Bomba** – Cai no sentido vertical

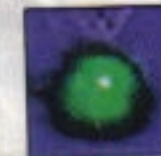
**Bomba de fogo** – Cai para frente

**Míssil Branco** – É o mais forte

**Míssil com ponta vermelha** – Teleguiado

**Míssil prata e azul** – Forte. Não é teleguiado

**Escada** – Para pegar reféns no mar

**CF** – Dispositivo para desviar mísseis teleguiados

**Bola verde** – Vida extra

**Bola branca** – Invencibilidade

## CHEQUE OS MARCADORES

*Veja quantos reféns você já resgatou na bandeira azul, no topo da tela, e quantos ainda faltam no quadrado ao lado dela. Confira as armas recolhidas e a energia nos outros marcadores*

## DE VOLTA À BASE

*Traga todos os reféns do jogo para bases como esta, com uma bandeira azul da ONU. Você passa diretamente para a próxima etapa depois de ter resgatado o número de reféns exigidos em cada missão. Mas se você trouxer alguns reféns a menos do que o exigido, vai poder voltar ao campo de batalha para pegar ainda mais soldados que o necessário, ganhando pontos extras*

## UM MECÂNICO DE PLANTÃO

*Fique sempre de olho no marcador de energia, em cima da tela. Quando você pousar nestas bases com bandeiras vermelho e branco, um mecânico virá reparar os estragos no helicóptero. Mas fique ligado: há inimigos perto do posto que podem te atacar assim que você levantar vôo*

## PASSWORDS

| SEGUNDA FASE | TERCEIRA FASE | QUARTA FASE |
|---|---|---|
| SHNLNTS | CDGGBVN | WHTDFFN |

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| X – Seleciona a arma | Y – Dispara a arma selecionada |
| B – Metralhadora (tiros infinitos) | L ou R – Giram o helicóptero |

## A SELVA

Você terá de combater vários inimigos posicionados nesta mata tropical. Em todas as cabanas há reféns presos: mande chumbo nelas para libertá-los! Destrua todos os tanques, canhões e demais equipamentos pesados porque eles não se renovam. Os soldados inimigos, contudo, sempre reaparecerão.

*O seu helicóptero não consegue pegar mais de 10 pessoas por vez. Se você tocar as cabanas em chamas, perde energia!*

*Subchefe – Fique no meio soltando bombas em cima deste tanque poderosíssimo*

*Na quarta parte da fase, pegue muitas armas e cuidado com as minas camufladas no chão, ao pegar os reféns. Para detonar o chefe, destrua os canhõezinhos e aí concentre tiros na bola vermelha do canhão maior*

## O DESERTO

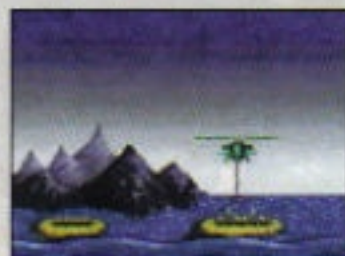
Em comparação com a selva, você tem de percorrer mais terreno aqui. Antes de descer às cavernas, lotadas de inimigos e reféns, destrua os tanques e canhões na superfície. Procure decorar a localização do posto de reparos para não se perder na hora H. Cuidado com o helicóptero que te ataca na saída da caverna.

*Você tem de destruir estas tampas metálicas para ter acesso às cavernas. Lá dentro, inimigos ferozes te aguardam!*

*Subchefe – Detone os canhões de laser e fuja dos tiros e pedras. Quando ele abrir a escotilha para atirar, mande mísseis!*

*Antes de entrar na caverna do chefe, siga adiante na superfície para pegar muito armamento jogado de pára-quedas. Aí, desça e detone as bolas verdes na base e descarregue mísseis na bola no final do túnel*

## COMBATE NO MAR

No mar, você tem de resgatar os reféns em cima das jangadas e navios. Há muito vento e chuva neste cenário, dificultando a pilotagem na terceira parte da fase. Se você tocar a água, perde energia. Quando estiver perto de porta-aviões, tome cuidado com aviões-caça que atacam durante a missão.

*Você só resgata os reféns nas jangadas se recolher o pára-quedas com a escada de corda*

*Subchefe – Atire bombas do topo da tela, no centro, e quando ele sumir, espere-o no nível do mar para mandar mísseis*

*Destrua primeiro os canhões e as bases vermelhas na superfície desta plataforma. Cuidado com as labaredas. No final, concentre-se em detonar a base verde no meio da plataforma, em cima*

## NA METRÓPOLE

Combater nesta cidade não é mole. Você tem de pilotar seu helicóptero entre edifícios, por cima e por trás de arranha-céus, em busca de reféns. Por toda parte há labaredas, inimigos bem armados e torres de alta tensão transmitindo cargas elétricas fatais. Fique esperto para não ficar frito!

*Mais reféns! Mas vá com cuidado. Antes de pousar, destrua as minas ao lado deles*

*Subchefe – Fique em cima da tela, no centro, e mande ver com bombas para detoná-lo*

*Nunca fique em cima deste chefão: ele suga seu helicóptero como um aspirador. O ataque dele é sempre pelo canto superior esquerdo e depois pelo meio, na direita. Aguarde-o com mísseis!*

*É raro aparecer jogos de ação diferentes, principalmente se você gosta de simuladores. Por isso mesmo, este Super Battle Tank 2 é forte candidato para uma debulhada de sábado. Ainda mais para quem se amarrou na primeira versão. O game está muito mais diversificado, em armas e inimigos.*

**O GAME NÃO DÁ CONTINUES**

## EFEITOS SONOROS ESPECIAIS

A softwarehouse Absolute criou um baita cartucho que tem todo o clima de bangue-bangue bélico. Você comanda um tanque norte-americano bastante poderoso e precisa encarar várias missões. São blindados, helicópteros e outras geringonças para detonar. São muitas armas e o game dá visão de campo da cabine. O grande lance de *Super Battletank 2* é o som estrondosamente realista. Os efeitos sonoros, como o estouro dos tiros, são de arrepiar. Mande ver neste game, maninho!

| COMANDOS | |
|---|---|
| **A** - Atirar | |
| **B** - Mostrar mapa/Mostrar visão da cabine do tanque | |
| **L** - Mover tanque para a esquerda | |
| **R** - Mover tanque para a direita | |
| **X** - Acelerar | |
| **Y** - Parar/Dar ré | |
| **SELECT** - Mudar arma | |
| **Direcional** - Mover o canhão | |

### ARMAS E ACESSÓRIOS

Estão dispostos no seu painel. Conheça cada um, para ser mais eficiente no combate

| Arma | Descrição |
|---|---|
| **7.62 mm** | Metralhadora |
| **Scope** | Visão noturna |
| **Phalanx** | Laser |
| **Patriot** | Míssil de sua base |
| **120 mm** | Canhão |
| **LGM** | Míssil |
| **Shoke** | Fumaça |

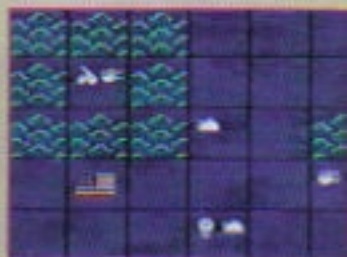
## DE OLHO NO MAPA

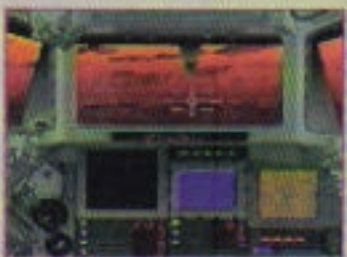
Para você não se perder no território da missão, movimente-se pelo mapa. Mas no momento em que você chega perto de um alvo, volte à visão simulada. Saque os símbolos do mapa. Mas fique esperto: você pode levar tiros dos inimigos ou sofrer danos ao passar por áreas minadas.

1 - BASE INIMIGA
2 - TANQUE
3 - BASE ALIADA
4 - HELICÓPTERO
5 - MINAS
6 - LANÇA-MÍSSEIS
7 - CAMINHÃO
8 - OBJETIVO FINAL DA MISSÃO

## DICAS DA HORA

Acabe com os tanques usando o canhão 120 mm.

Detone os helicópteros usando a arma 7,62 mm

Nos territórios em que há base aliada, tente protegê-la contra o ataque dos lança-mísseis

Ao enfrentar o objetivo final de qualquer missão, acerte as caixas no ar para aumentar sua munição

Chefe da 1ª missão - Acerte todos os canhões inimigos nos abrigos

Chefe da 2ª missão - Comece atirando nos canhões e destrua o helicóptero com o laser Phalanx

NO OPTIONS ESCOLHA O GRAU DE DIFICULDADE, AS ARMAS, O NÚMERO DE VOLTAS E O SCROLL E UM OU DOIS PLAYERS

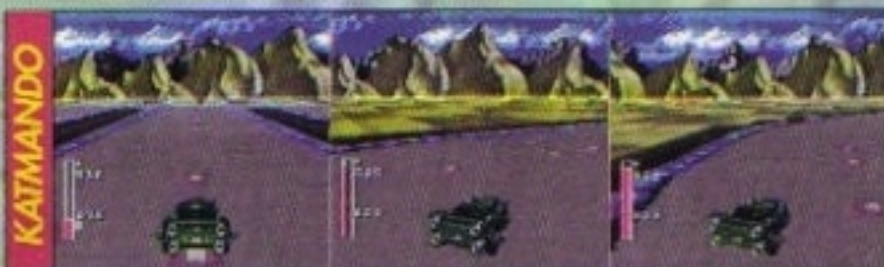
# Battle Cars

*Os amantes da velocidade com loucuras mil devem ficar a postos para jogar Battle Cars. Mas o cart, prometido há vários meses nas revistas americanas, chegou com certa decepção aqui na redação. Os gráficos não são tudo isso, as respostas aos comandos do Direcional são muito ruins e o som, além de não inovar, não passa aquela emoção que o estilo do game merece. A história tem o pique de Crash'n Burn, do 3DO. Você é um piloto que está sempre a fim de vencer e encher o bolso de créditos para encrementar seu carro. E para isso não poupa esforços. Enfrente os mais loucos corredores e detone.*

## Circuitos infernais

A primeira volta do circuito é um pequeno treino. Ao concluí-la você passa pelo shopping e compra motor, pneus, turbo, armas. Seu desempenho determina seus créditos.

| COMANDOS | |
|---|---|
| A | Acelerar |
| B | Dispara arma |
| Y | Seleciona arma |

*Cenário nunca visto na F1. Simplesmente destrua tudo*

*Cenário rochoso, tipo canyons. Use L e R para as curvas fechadas. Abuse das armas*

*Guerra na parada. E você com seu carro infernizando na pista. É o caos!*


Jaguar

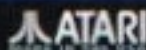
- 64 Bit de Gráfico
- 16.8 milhões de cores
- Qualidade de 16 Bit em CD
- Som digital Stéreo
- Expansão para CD, Audio CD e CDG
- Gráficos Tridimensionais com rápida animação

Enviamos via Sedex para todo o Brasil

*Brinquedos Laura*

Shopping Morumbi - Tel: (011) 535.5261 / 531.7293

Laura Plush - Tel: (011) 61.0973 / 531.6943

Shopping Paulista - Tel: (011) 251.2818 / 289.1058 / Fax: 284.9642

# Dragon Ball Z 2

## JOGO DIFÍCIL NÉ?

*Dragon Ball Z 2* é um complicado jogo de luta, em que os combatentes lançam uma pá de magias. Estes personagens vieram de histórias em quadrinhos do Japão. Depois, foram para desenho animado e arcades. Os japoneses adoram. Quem sabe você também curte. Afinal, os gráficos são legais e a jogabilidade também.

*Tem muita gente que entra numa locadora e entorta o nariz ao dar de cara com games japoneses que ostentam assustadores caracteres nipônicos na tela ou na caixa do cartucho. Se você é um desses, deixe disso: excetuando os jogos de RPG, dá pra encarar qualquer game em qualquer língua. Basta fuçar o cartucho de cabo a rabo para aprender a jogá-lo e se divertir. Isto é o que ocorre com Dragon Ball Z 2, segundo game da série lançado pela softwarehouse Bandai.*

*Ao pintar o primeiro menu do jogo, fique sabendo que o primeiro tópico leva você ao modo "story"*

*No mesmo menu inicial, entre na terceira opção e jogue um torneio eliminatório bacana, em que dá pra jogar até oito pessoas*

**O MARCADOR "POWER", ABAIXO DO "LIFE", INDICA O PODER MÁGICO DOS LUTADORES**

**QUANDO DUAS MAGIAS SE ENCONTRAM, VENCE QUEM APERTA O BOTÃO "A" MAIS VEZES E MAIS DEPRESSA**

**NO MODO "STORY" OS GRAUS DE DIFICULDADE SÃO: 1 (FÁCIL), 2 (NORMAL), 3 (DIFÍCIL) E 4 (MUITO DIFÍCIL)**

## NOMES AOS BOIS

Os nomes dos personagens aparecem todos em escritas japonesas. Mas não tem chabu: Ação Games descola a tradução pra você e publica os nomes dos lutadores. Vamos lá!

GOHAN

TORANKUSU

BEJITA

PIKKORO

SERO

ZANGYA

SERO JR.

BOJAKKU

## COMANDOS PRA ISSO OU PRA AQUILO

Apesar deste jogo dispor de oito personagens, os comandos e os poderes são iguais para todo mundo.

↓ ↙ ← → + A - magia larga

← ↙ ↓ ↘ → + A - magia estreita

| | |
|---|---|
| A | Magia normal |
| B | Chute |
| B + Y | Recarregar power |
| L | Correr mais rápido para o lado esquerdo |
| R | Correr mais rápido para o lado direito |
| X | Ir para o céu/voltar para o solo |
| Y | soco |
| ← + A, ↓ ↘ → + Y ou → ← + A | Defender qualquer magia grande |

# LETHAL ENFORCERS

*Se o caro gamenaniaco é do tipo que curte o gênero polícia e ladrão, é claro que já é fanzão de Lethal Enforcers. O game de tiro que saiu para Arcades, Mega Drive e Sega CD agora chegou ao SNES. Passe uma flanela na sua Justifier, a pistola azul, e prepare-se para derrotar os criminosos mais terríveis.*

## Nada de raciocínio

O game, que já causou muita polêmica pelo seu teor de violência, não exige muito do jogador. O lance é só atirar e tomar cuidado para não acertar na polícia e tampouco nos reféns. Difícil, né? Mas em compensação, as animações dos inícios de fases são excelentes, o som é demais e gráficos chocantésimos! A resposta da arma é muito melhor que a versão do Sega CD. O SNES caprichou mesmo e dá de 10 x 0 no badalado Sega CD. Valeu, SNES!

## GALERIA DE TIROS

SÃO CINCO FASES ALÉM DO TREINO. ENTRE NO ESPÍRITO DO GAME E CURTA ALGUMAS PASSAGENS

### The Bank Robbery

*Atire sem dó nos bandidos que assaltam o banco*

*Cuidado para não sair dando tiros nos funcionários do banco*

*Chefão: detone os pneus, o motorista e depois o chefão, atirando na arma*

### Downtown Assault

*É tiro comendo solto no bairro chinês. Nada novo, apenas atire*

*Ação no metrô. Enfrente este chefão que atira adagas, mirando no rosto*

### The Chemical Plant

*Você terá uma surpresa ao atirar nestes barris. Eles liberam uma substância que deixa tudo no escuro*

*Este avião é o chefe. Detone os mísseis das asas e, depois, o cara da cabine e os outros mísseis*

## ARMAS

**PARA PEGÁ-LAS, BASTA ATIRAR NELAS**

**MAGNUM 44** - Tem seis balas
**AUTOMÁTICA** - 12 balas.
**RIFLE DE ASSALTO** - Dá 3 tiros ao mesmo tempo
**12** - Faz um estrago! 6 balas
**METRALHADORA** - São 36 tiros. Sem recarga
**LANÇA-GRANADAS** - 8 tiros. Não recarrega
**REVÓLVER** - Calibre 38. Sempre com você. Dá 6 tiros

**Para recarregar sua arma, afaste-a da tela e aperte o gatilho. Faça isso sempre que ouvir a mensagem "reload"**

## MAGIC BOY

**Passwords** – Aqui vão alguns códigos animais para este jogo chocante.
Wet World – LKLK LKLK
Plastic Place 1 – GGGG HHHH
Future Zone 1 – FTBC FTBC
Sand Land 2 – JLKD JLKD
Wet World 2 – SQTH SQTH
Plastic Place 2 – RPBC CBPR
Future Zone 2 – JLNM RQDB

## JIM POWER

**Pular fases, aumentar a vida e o tempo etc.** – Em qualquer fase, aperte no joystick 2 o seguinte código: X, A, B, Y, A, B, Y, X, B, Y, X, A, Y, X, A, B. Depois, na hora que você quiser, aperte ← para registrar 9 na opção Keys, → para acertar o tempo em 5:59, ↓ para fixar o número de bombas em 9, ↑ para escolher 9 vidas e o botão L para ir direto para a próxima fase.

## WING COMMANDER THE SECRET MISSIONS

**Passwords de fases** – Usando estas passwords você pode ir diretamente para a fase que quiser e, inclusive, conferir o final do game depois da última fase. É só escolher a opção "Continue Campaign" na tela de abertura e em seguida digitar a palavra "ASSASSIN" no espaço reservado para o nome. Aí, você escolhe o código e sistema correspondentes à fase que quer jogar:

**FASE 2**
**Border**- XCBBKGXMZW

**FASE 3**
**Midgard** - DBBZHHBHZ2

**FASE 4**
**Jotunheim**- XGZZKBV3BX

**FASE 5**
**Bifrost** - 5B3CKGWVW2

**FASE 6**
**Valgard** - 3G3HHBFV8B

**FASE 7**
**Vigrid** - 3VVWHBFMRG

# Aqui tem sangue sim. Com esse nome você queria o quê, sopa?

Esse jogo, definitivamente, não é para molóides. Por isso, se você tem estômago forte, vai adorar as aventuras dos lutadores mais sensacionais e violentos da área, que vão invadir seu videogame pra promover uma verdadeira pancadaria. São 7 guerreiros para Mega Drive e 6 para Master System com imagens digitalizadas incríveis. Entre eles o Johnny Cage e seu terrível Chute Sombra. Lute pelo seu Mortal Kombat. Ou então vá brincar de boneca!

Master System MEGA DRIVE

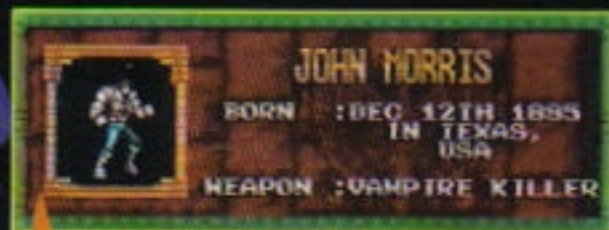
Prepare os dentes de alho! O Conde Drácula está de volta. Só que desta vez ele não aparece como herói ou galã. Na primeira aventura da série Castlevania para Mega, o objetivo é perseguir o vampirão até ele virar história. Bloodlines é um cart bem legal. Tem gráficos bonitos e música cativante, com direito a temas de Castlevania 4 do SNES. São seis fases cheias de surpresas, principalmente a última, que é toda maluconа. Só o desafio não honra a tradição da série. Bloodlines tem chefes meio babacas. Mas não tem erro. É diversão garantida para vampiros iniciados ou iniciantes...

# Castlevania Bloodlines

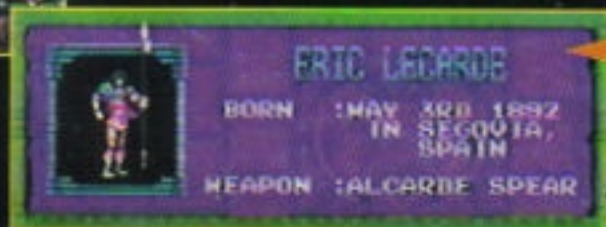


## DRÁCULA VIVE

Em 1917, uma condessa revive o espírito do vampiro e viaja para a Europa. Assustados, dois jovens caçadores de vampiros juntam forças para levar Drácula de volta ao seu mundo. Você encarna um deles – John Morris ou Eric Lecarde – e parte para a briga. Fique esperto para pegar itens de montão: energia, armas especiais e diamantes, muitos diamantes. Pronto para a empreitada? Boa sorte!

## ESCOLHA SEU CAÇA-VAMPIROS

John Morris é americano do Texas e nasceu em 1895. Sua arma é o chicote Vampire Killer

Morris consegue se pendurar feito um Tarzã fora de Hollywood

Eric tem a manha de girar sua lança como um animalzinho

O espanhol Eric Lecarde é mais equilibrado. Sua arma é uma lança invocada

## ITENS

| | |
|---|---|
|  | Energia |
|  | Aumenta poder da arma |
|  | Vale 1 diamante |
|  | Vale 5 diamantes |
|  | Pontos |
|  | Invencibilidade temporária |
|  | Explode tudo na tela |

**OS ITENS FICAM NOS CANDELABROS. OS DE UMA VELA ESCONDEM ARMAS ESPECIAIS E OS DE DUAS VELAS RENDEM DIAMANTE, DINHEIRO E OUTRAS COSITAS**

## ARMAS

| | |
|---|---|
|  | Machado |
|  | Bumerangue |
|  | Água benta |

Você só pode carregar uma arma especial. Ou seja, toda vez que pega uma nova arma, perde a antiga. Para acioná-la, só tendo diamantes. Algumas armas gastam mais diamantes que outras. Fique atento ao seu marcador de diamantes para não correr riscos desnecessários.

## RUINS OF THE CASTLE DRACULA
### *(Romênia)*

O lance todo começa dentro do castelo do vampirão. Fase pra esquentar.

*Subchefe. Cole no lobão e desça o sacete. Quando ele lançar fogo, afaste-se. Fique embaixo dos vidros inferiores, OK?*

*Chefe. O tamanho do bicho assusta, mas ele é meio bobão. Umas poucas pancadas e ele se vai*

## ATLANTIS SHRINE
### *(Grécia)*

Um bonito espelho d'água dá o tom no início. Cuidado para não se afogar nas águas que inundam a tela.

*Subchefe duplo. O primeiro vem com uma maça (bola de ferro): é só colar nele e descer o braço. O segundo aparece com um machado: bata e corra*

*Chefe. O figura é tão grande que nem cabe na tela. Acerte-o para ele diminuir de tamanho. E proteja-se das pedras*

## THE LEANING TOWER OF PISA *(Itália)*

A tela inclinada é uma grande sacada. Cuidado para não se confundir. O visual é demais!

*O lance é subir. Jogando com Eric, aperte ↓ + pulo e escale na moral*

*Subchefe. É uma cobra-caveira metida a besta. Tome cuidado com suas rabadas traiçoeiras*

*Subir, subir, subir. Lá em cima, pule a cauda louca e dê um golpe bem na cara*

## PASSWORDS

As senhas variam de acordo com o seu desempenho. Teste estes códigos. Detalhe: como a password é uma coisa muito visual, o lance é tentar anotar de um jeito diferente. Confira as imagens:

CONTINUA

## THE MUNITIONS FACTORY
### (Alemanha)

O visual é meio capenga. Afinal, onde já se viu uma fábrica futurista em pleno início do século XX?

Subchefe. O cara é uma mistura de Trapeço com Hulk e Terry Bogard. Cole nele e desça o pau, porque ele é meio devagar

Chefe. Ô sujeito esquisito, o monstro das engrenagens! Acerte a bola branca que fica no meio de seu corpo metálico

## VERSAILLES PALACE
### (França)

Rosas gigantes dão o astral. Seu pólen inverte os comandos. Para não ficar maluco, acabe com a flor.

Subchefe. O visual é do balacobaco. Mas você não precisa acertar os dois caras. Basta atacar entre eles

Chefe. Comece acabando com a garota. Na seqüência, o chefe vira um inseto muito escroto. Pule para desviar e acerte o bicho em seguida

## THE CASTLE PROSERPINA
### (Inglaterra)

Só pra variar, a ação termina dentro de um castelo. Prepare-se para enfrentar muitos chefes chatos.

Saque só que baratão! Acerte as cartas e ganhe o direito de enfrentar um dos três chefes, além de ganhar ou perder energia

Drácula. Dê umas cacetadas na sua cabeça quando ele abrir a capa

Quando Drácula virar este monstro, bata e corra. Quando ele lançar fogo, vá para o canto e abaixe-se

Enfrente a morte! Pule sua foice e ataque-a sem parar. Não é difícil

Menina verde. Cole na ponta e bata na cara do monstrinho com cuidado!!!

Este monstrão é o último Drácula. Toda vez que o monstro pular, passe por baixo dele. Ataque rapidinho. É ponto final!

# CONVOCAÇÃO adidas

**mostre que você é bom de bola e garanta sua convocação para a copa.**

**é só responder.**

## QUAL O FABRICANTE DA BOLA OFICIAL DA COPA 94?

**VOCÊ PODE VER A COPA DE PERTO, COM TUDO PAGO!**
**E AINDA CONCORRE A 05 KITS ADIDAS COMO ESTE DA FOTO.**

(011) 259-4322

Lembre-se: escreva no envelope CONVOCAÇÃO ADIDAS/GAMES - Av. das Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - São Paulo - SP

Nome ______
Endereço ______
CEP ______ Cidade ______ Estado ______
Telefone ______ Código DDD ______
Idade ______ Nº da camisa ______ Nº de calçado ______

**O FABRICANTE DA BOLA OFICIAL DA COPA 94 É A ______**

PROMOÇÃO adidas — APOIO AÇÃO GAMES

## R E G U L A M E N T O

O concurso CONVOCAÇÃO ADIDAS é aberto a todas as pessoas que queiram participar e que residam em território nacional. Cada concorrente poderá participar com quantos cupons quiser desde que enviados em envelopes separados. Os cupons deverão estar preenchidos totalmente e trazer a resposta correta. Só serão válidos os cupons originais. Os cupons que não atenderem as especificações acima serão considerados nulos. Cada cupom deverá ser enviado num envelope para *EDITORA AZUL - CONVOCAÇÃO ADIDAS/GAMES- Avenida das Nações Unidas, 5777- CEP 05479-900- SÃO PAULO- SP.* O prazo para o envio dos cupons encerra-se no dia 02/05/94, valendo a data de postagem no correio. O sorteio será realizado na sede da Editora Azul, no dia 04/05/94, com livre acesso aos interessados. O sorteio será efetuado em duas fases consecutivas, a saber: na primeira fase, serão sorteadas 5 cartas cujos contemplados farão jus a um KIT ADIDAS, composto de 1 (uma) bola de futebol Questra, 1 (uma) camisa de futebol, 1 (um) par de chuteiras e 1 (um) par de meias de futebol da Adidas; na segunda fase, as cartas já premiadas serão devolvidas à urna de onde será sorteado o prêmio principal. Nesta segunda fase será sorteada apenas 1 (uma) carta, cujo contemplado fará jus a uma viagem aos Estados Uni da América, no período de 18/06 a 05/07/94 para assi à primeira fase e às oitavas-de-final da Copa do Mund Juntamente com a passagem aérea, o vencedor te direito a hospedagem, refeições e ingressos para o jogos do Brasil. Os vencedores serão avisados p telegrama e terão seus nomes publicados na revis GAMES, edição 58. Não podem participar de promoção os funcionários das empresas envolvid (Editora Azul, Adidas e Monark Turismo) bem com seus parentes. Concurso autorizado pelo Ministério d Fazenda sob número 01/00/034/94.

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

NBA JAM / Arena

Esporte — 1 a 4 jogadores — 16 Mega

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*É festa! O cart de esporte mais desencanado e divertido do ano acaba de chegar ao Mega. E a Arena não pisou na bola. O game de Mega é tão bom quanto o de Super NES. E um pouco mais difícil também... É verdade que os gráficos da versão para SNES estão mais legais, mas as vozes digitalizadas do Mega são mais realistas. A resposta está quase perfeita nos dois carts. Resultado: NBA Jam é diversão garantida nos dois consoles.*

## DEDO NO TURBO

A mecânica de NBA Jam é simples. São apenas três botões: turbo, passe e arremesso. Todos os lances saem da combinação destes botões. Para conseguir realizar jogadas mirabolantes, a solução é não tirar o dedo do turbo. Dependendo da qualidade do jogador, do nível do seu marcador de turbo e da posição da quadra em que você se encontra, o resultado prático da jogada será diferente.

Trocando em miúdos: um mestre das enterradas com o turbo no máximo tem tudo para saltar uns quatro ou cinco metros, fazer uma bela cesta e, de quebra, ainda corre o risco de quebrar a tabela. Então, martele o turbo o tempo inteiro.

### Acrobacias na quadra

A grande sacada de NBA Jam é trazer o show dos astros do basquete profissional americano para os games. Todas as jogadas maravilhosas de feras como Pippen, Barkley e Divac estão no cart. Alguns lances parecem cenas de filme. Afinal, ninguém é mágico o suficiente para saltar uns cinco metros antes de enterrar a bola com precisão. Tudo bem, os caras são verdadeiros artistas. Mas a Arena deu uma bela exagerada... Sem drama.

O maior charme de NBA Jam é exatamente este: o fator absurdo. Afinal, ninguém está muito preocupado em ir para as quadras e repetir os malabarismos do cart. Então, não encane. Coloque o game no seu Mega e mande ver. Não há grandes dicas ou sacadas para se dar bem nas disputas. É só apertar turbo e, com a cara e a coragem, partir para cestas dignas dos Harlem Globe Trotters...

**NÃO EXISTE UMA FÓRMULA PARA FAZER ALTAS JOGADAS. O LANCE É APERTAR TURBO E PARTIR PRA CESTA!!!**

## ISTO É INCRÍVEL

Confira alguns lances incríveis que rolam em NBA Jam. Mostre que você é fera e tente repetir as loucuras das fotos abaixo.

MEGA

VIRTUAL PINBALL / Electronic Arts
Pinball — 1 a 4 jogadores — 8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*Se você curte pinball e pensa que já viu um pouco de tudo, prepare-se! Virtual Pinball é um dos games mais loucos de todos os tempos. Só pra assustar, anote: são 1584 telas diferentes pra você escolher. Isso sem falar no mais legal. Que tal montar o seu próprio pinball? Isso mesmo, você configura a tela do jeito que bem entender e desafia os amigos a estourar o placar. Se você se amarra em flipadas e gosta de usar e abusar de sua criatividade, Virtual Pinball é o game dos seus sonhos. E ponto final!*

## OPÇÕES PRA VALER!

O número de opções deste cart é absurdo. Só para configurar a tela há vinte e dois formatos, seis visuais diferentes para flipers, bumpers e afins e doze fundos. Tudo isto apenas para mexer na tela. Rolam também as opções de praxe. São oito trilhas sonoras distintas, três níveis de dificuldade e três velocidades para a bolinha. E dá para jogar em até quatro pessoas.

Você deve estar pensando, "nem dá pra bolar tantas telas diferentes sem fazer algumas besteiras, certo?". Errado. É claro que algumas telas são mais bacanas que outras. Mas a loucura come solta. Imagine uma máquina só com flipers. Eles ficam lado a lado, espalhados por toda a tela. E mais: a bola cai pelos dois lados! Você precisa ser fera para conseguir conduzir a bola até a parte de cima. Deu pra sentir o drama? E você não viu nada...

## COMANDOS

### JOGO

**Direcional:** Fliper esquerdo

**B:** Tilt

**C:** Fliper direito

### MONTANDO A TELA

**A:** Selecionar parte

**B:** Rotacionar/mudar parte

**C:** Colocar parte

## BRINCANDO DE DESIGNER

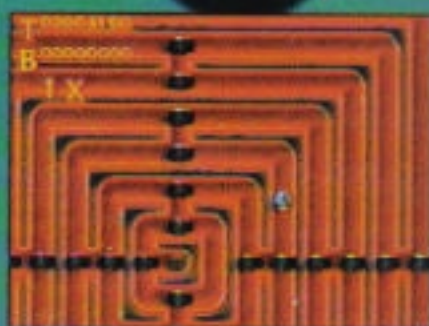
É fácil criar pinballs. Basta selecionar a opção Workshop e mandar ver. Primeiro você escolhe o fundo. Daí é só pirar. Dá pra começar do zero, ou ainda partir de algum modelo já pronto. É aconselhável brincar um pouco em cima de uma máquina pronta para não ter surpresas desagradáveis. Você ocorre o risco de criar uma máquina inviável, na qual não dê pra jogar... Mas quem é fera de verdade não tem o que temer. É só curtição!!!

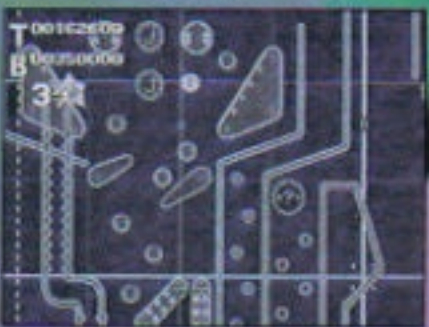
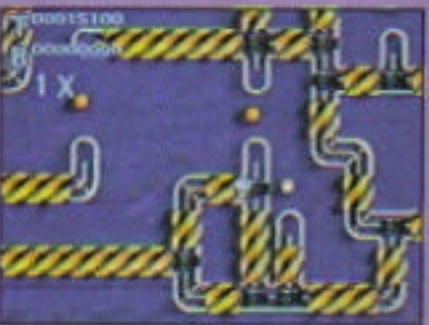
*Estas são as oito partes que você pode usar para bolar suas telas*

*Escolha uma parte e use o Direcional para encaixá-la onde bem entender*

*Crie telas malucas. Se você fizer uma bem legal, mande pra gente, OK?*

*Para salvar sua criação, aperte Start e dê "Save As". Se não quiser gravar, opte por "Do Not Save"*

## ALGUMAS PIRAÇÕES

*Tela pra neurótico nenhum botar defeito. Controle as polias e conduza a bola até o centro deste labirinto circular. Sugestão: feche a janela...*

*Bem-vindo ao Flip In. Todo cuidado é pouco. A bola cai por baixo e pelos lados. Para avançar, você deve levar a bolinha lá para cima. Boa sorte!!!*

*Quantas bolas! Você joga com todas elas! Mas a tela segue o trajeto da pequena bola branca. As demais são virtuais...*

*Mais polias malucas. A Maze Zing também é de deixar o cabelo em pé. Tente resolver este autêntico quebra-cabeças com bolinha!*

# FUN 'N' GAMES

| FUN 'N' GAMES CLUBHOUSE / Tradewest | | | |
|---|---|---|---|
| Educativo | | | 1 jogador |
| GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO |

*Fun 'n' Games é um jogo educativo que tem a virtude de não ser chato. O cart traz cinco opções e sempre há o que fazer. Dois dos jogos ganham destaque: o Caixa de Música, para você compor, e o Cavalete, onde você pode desenhar ou colorir imagens. Na Caixa de Música, é legal misturar sons de animais com instrumentos de verdade! Fica engraçado! Os outros jogos não são tão divertidos, mas sempre dá pra curtir um desafio no velho e gostoso Pac-Man (quer dizer, na imitação dele, o Mouse Maze, onde um ratinho toma o lugar do famoso comilão). Ao desenhar no Cavalete, você verá que muitas das brincadeiras se parecem com o que rola no Mario Paint, do SNES. Aliás, uma versão deste cart para SNES sai logo, logo. Pegue o jogo na locadora para testar. Se você tiver videocassete, então, melhor ainda: dá pra gravar suas loucuras, mandar para os amigos etc.*

## CAIXA DE BRINQUEDOS

*Escolha a parte de cima, de baixo e do meio do corpo e crie formas muito doidas! Dá até pra pôr pernas de animal na moça!*

## ARMÁRIO

*Aqui você troca a roupa da boneca apertando [...] botão. Nem a Barbie tem um guarda-roupas [...] grande*

## ARCADE

### MOUSE MAZE

Game parecido com Pac Man: você deve pegar os alimentos e fugir dos gatos. Se você pegar um osso, vira cachorro e pode comer os gatos por alguns segundos. Quanto mais você avança, mais rápidas e diferentes ficam as telas

### WHACK A CLOWN

*O objetivo deste jogo é detonar todos os palhaços e demais dementes que saírem dos buracos, sem acertar a foca. Se acertar a foca, perde energia*

### SPACE LAZER

*Um jogo de tiro. Detone as naves com três arma[...] O botão A dá tiros fortes, o B manda lasers simpl[...] e o C detona com um laser forte. Atire no chef[...] mirando a cabeça*

# CINCO BRINCADEIRAS NUM SÓ JOGO

*É só levar o cursor, com o Direcional, até o jogo que você deseja e apertar B para começar. Na máquina de Arcade, você pode jogar três games diferentes. Na caixa de brinquedos, você monta personagens esquisitos escolhendo as partes de cima, de baixo e do meio dos corpos. No armário, você veste os personagens com um monte de roupinhas. No Cavalete, você pode colorir ou desenhar imagens e, na Caixa de Música, ouvir ou compor músicas.*

**ESTA É A TELA CENTRAL DO JOGO, ONDE VOCÊ ESCOLHE AS BRINCADEIRAS**

## COMANDOS

| | PARA DESENHO | PARA MÚSICA |
|---|---|---|
| A | Pinta | Desloca tela para a esquerda |
| B | Pinta | Desloca tela para a direita |
| C | Deixa cursor lento | Fixa nota na partitura |

## CAVALETE

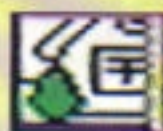
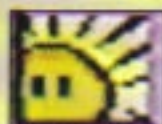
O lance aqui é fazer desenhos. Há vários instrumentos para desenhar e colorir no game. Cada quadrado na fileira de cima abre uma fileira de opções embaixo. Confira o que dá pra fazer:

*Que tal desenhar suas próprias imagens ou colorir ilustrações dos catálogos de desenhos e figuras?*

Para apagar tudo. Se você se arrepender, aperte OH! NO! e tudo volta

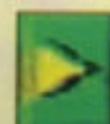
Materiais de pintura: spray, vários lápis, réguas, formas prontas etc.

Para pintar o fundo da tela ou colorir as imagens. Apertando a seta, surge uma fileira com mais cores e texturas

Para colorir ou mudar desenhos que o cartucho já traz prontos. Você pode usar esses desenhos em outros

Catálogo com 20 desenhos prontos

Catálogo de figuras para inserir em desenhos

Catálogo de músicas só para ouvir

## CAIXA DE MÚSICA

Você pode não virar um Beethoven, mas pelo menos vai rachar o bico criando músicas muito engraçadas. Não precisa ter muito talento. Confira o que cada botão faz:

Para tocar a música desde o início

Pára a música no trecho que você deseja alterar

Para um trecho da música ficar se repetindo

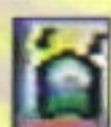
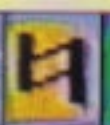
Retrocede a música de nota em nota

Escolhe o instrumento em que a música será tocada

Sons de animais, pessoas gritando, bombas etc.

Para escolher ritmos de acompanhamento

Avança a música de nota em nota

Velocidades da música: rápido, normal ou devagar

Para tocar músicas já prontas

Para compor músicas. Notas sustenidas, normais ou bemóis

*Junte sons de animais com músicas. Fica engraçadíssimo*

Pára a música

CONFIRA A ABERTURA DO GAME. MUITO LINDA!

*Prince of Persia, o clássico. É isso o que todo mundo di E é mesmo. O game das Mil e Uma Noites saiu inicia mente para PC, Amiga, Macintosh e fez uma estré arrasadora no SNES. Agora é a vez do Mega Drive. C cenários e a história são exatamente iguais. Mas jogabilidade ficou comprometida: as respostas são lentas demais e é precis muita destreza para não derrubar o herói entre as plataformas do calabouç O som reproduz os passos do personagem e a única música que se ouve é u "blem-blom" quando os inimigos são eliminados. Mas estes detalhes nã contam. Os milhares de fãs deste jogo com certeza vão adorar.*

## Lembrando a história

O Sultão saiu em viagem e deixou o Vizir em seu lugar. O vilão ordena à princesa que se case com ele ou morrerá. Mas o coração da jovem pertence a um simples plebeu. O Vizir prende o rapaz na masmorra do palácio e dá um prazo para a princesa pensar. Você, na pele do plebeu, tem uma hora exatinha para fugir da masmorra e salvar a princesa das garras do malvado Vizir.

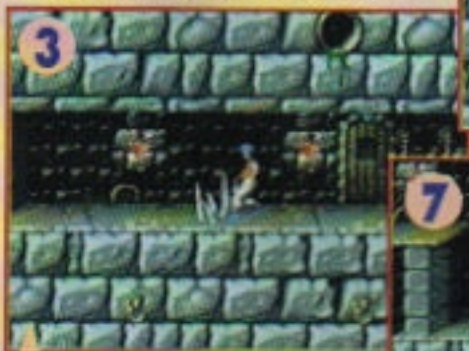
# Em busca da princesa

Para encontrar a princesa, o plebeu deverá encontrar uma espada e tentar sair do calabouço. Você vai enfrentar lajotas móveis e espinhos no chão, tetos que desabam, guilhotinas, caveiras e guardas. Os movimentos devem ser precisos. Você pode consultar as matérias das outras versões.

| COMANDOS | |
|---|---|
| A- | Segurar em plataformas/pegar poções/ atacar com espada |
| B + → - | Pular |
| B - | Defender |

1 — Vá sempre para a esquerda e cuidado com as plataformas. A espada está na parte de baixo no canto direito

| PASSWORDS | |
|---|---|
| Nivel 2 | XDFBYW |
| Nivel 3 | ROPFXJ |
| Nivel 4 | JEFKLU |

2 — Após pegar a espada, volte. Ataque o guarda com a espada sempre que elas se cruzarem

3 — Os espinhos sempre aparecem no piso que tem furinhos. Você pode atravessá-los, mas com muito cuidado

4 — Pule e saia antes que o teto caia. Suba, tome impulso e pule para a esquerda. Fique bem na beirada e pule para a direita. Desça e encontre a porta das múmias

6 — Pise na terce ra lajota da pa te de cima pa a porta que es lá embaixo s abrir. Suba volte

7 — Esta caveira não morre, é claro. Apenas empurre-a para um buraco e desça. Mas não fique feliz. Ela vai aparecer de novo

A POÇÃO VERMELHA REPÕE ENERG MAS A AZUL É MORTAL

5 — A primeira guilhotina aparece no nível 3. Encoste nela e espere o momento certo para passar

8 — Depois de derrotar a caveira po duas vezes. Desça e a porta j estará aberta, lembra?

MEGA TURRICAN/Data East
Ação — 1 jogador — 8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*A série Turrican nasceu no Amiga e migrou para Mega com o mesmo nome e para SNES (como Super Turrican). Esta é a segunda versão que pinta para o 16 Bits da Sega. Você é o comandante Bren Mc Guire, um homem solitário que precisa eliminar a Máquina do Mal – um invento alienígena que vem destruindo diversos planetas da galáxia e está escravizando milhares de pessoas.*

## Gráficos exagerados

A dinâmica do game quase não mudou: ação e tiros sem parar. Suas armas iniciais são fracas, mas vão ficando mais fortes à medida em que recolhe itens de power-up. Você começa o jogo com três vidas e um número igual de bombas e Continues. O jogo é apenas regular: os gráficos são bons, mas o excesso de corres às vezes irrita e o som também não impressiona. Vai agradar só quem é apaixonado pelo gênero.

## TELA

*Na tela, da esquerda para a direita, no alto: pontuação, tempo e marcador de energia; embaixo: vidas e bombas*

## FASE 1

Nesta fase, nosso herói combate dentro de uma nave como a Nostromo, do filme Aliens. No fundo, há homens presos em câmaras de vidro, como alimento em conserva. Eca!

*Chefe – Quando essa meleca aparecer, pule para o canto direito. Atire nos olhos quando aparecerem*

## FASE 2

No início da fase 2, fique em forma de bolinha e vá para trás do barril amarelo para conseguir um escudo protetor. Debaixo da água, você precisa de armas muito poderosas para detonar um monte de inimigos que surgem do nada.

*Chefe – Atire no olho do polvo e fique parado quando você estiver entre os tentáculos dele, até abrir o caminho*

## FASE 3

Agora Bren Mc Guire enfrenta centenas de inimigos num aterro de lixo. Todas as suas bombas serão necessárias.

*Pule de nave em nave sem cair, para ser levado à cidade onde você enfrentará três subchefes pentelhinhos.*

*Atire na janela vermelha que pisca e fique em cima da plataforma, à esquerda, para não ser atingido por este vilão*

## ITENS

**Eles são acumuláveis, mas você vai perdendo cada vez que morre**

| | |
|---|---|
| **Bola vermelha** – Tiro triplo | **Coração** – Energia |
| **Bola verde** – Laser | **S** – Escudo protetor |
| **Bola azul** – Plasma | **Homem** – Vida extra |
| **Diamante** – Pontos | **Míssil** – É teleguiado |

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A (segurado) | Gancho para dependurar-se feito Tarzan |
| A + ↓ | Bomba (só tem 3) |
| B | Tiro |
| C | Pulo |
| C + ↓ | Vira uma bolinha controlada pelo direcional. Dispare com o B |

## MORTAL KOMBAT

**Sonya secreta** – Use o código d
Debug Mode (↓, ↑, ←, ←, A, →
↓, na tela Game Start/Options)
quando as palavras Cheat Enable
aparecerem, escolha a opçã
Cheat e ligue o Flag 2 e Flag
Fixe em três o Plan Base e escolh
o Pit como o primeiro mapa. E
tão, lute até o segundo Enduranc
– se você não usou nenhum Co
tinue, a tela da primeira luta se
o Pit. Caso você esteja em out
tela, deixe que o computador
derrote e siga usando Continu
até chegar à tela do Pit. Aí, con
ga um Double Flawless e come
a combater Reptile. Você o e
frentará duas vezes no Enduran
Se Sonya for o segundo oponen
no segundo round, o segun
Reptile será uma Sonya secre
de cor verde, com golpes choca
tes: um Shadow Punch que v
um arpão e te puxa, como o
Scorpion, e um ataque congelan

## CD SONIC

**Supertruques** – No Attack Mo
dependendo de quanto tem
você levar para terminar o jog
possível acessar modos difer
tes. Com um tempo abaixo
37:27:57, você tem acesso à
ção D.A. Garden, na tela de a
tura, em que dá para brincar c
o mundo do Sonic, fazendo-
rar. Com um tempo abaixo
30:21:05, aperte ← para escol
numa nova tela de opções, a
que quiser. Finalmente, com
tempo abaixo de 25:46:12,
bém no Attack Mode, há a op
Visual Mode – em que você
nhece o verdadeiro final do
e ainda confere uma anim
radical do Sonic.

## JURASSIC PARK

**Seleção de fases e teste de s**
Entre no Options e saia n
mente, apertando em seg
Start na tela de Password
registre este cód
NYUKNYUK, selecione as
>> ou << e aperte e segu
botões A, B, C e Start, nes
dem. Quando aparecer a m
gem Second Control Enable
lecione Exit e aperte qua
botão, iniciando o jogo em s
da. Então, o modo de seleç
fases e o teste de som aparec

# NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

COMANDOS

A – Acelera

B – Freia

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP CHALLENGE / Gametek

Corrida | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*Em 1992, Nigel Mansell saiu da Fórmula 1 como campeão para disputar corridas numa categoria mais lucrativa e também cheia de perigos – a Fórmula Indy, cujas provas são quase todas disputadas nos Estados Unidos. A mudança de ares não afetou o desempenho do Leão, que se sagrou campeão também nessa categoria, no ano seguinte.*

*Este Nigel Mansell's WCC ainda é do tempo da Fórmula 1. Mas é preciso lembrar que Mansell fez fama nessa categoria e é nela que ele deixou mais saudades.*

## Um jogo para feras

Como a maioria dos jogos de NES, este tem um desafio de descabelar! Não é nada fácil! A resposta do carro varia conforme o tipo de pneus que você usa, o câmbio e a altura do aerofólio escolhido. Também é preciso controlar o desgaste dos pneus e cuidar para não perder de vista os adversários! No Options, você escolhe entre uma corrida simples (com opção de pista), um campeonato mundial e o training (em que o Leão dá dicas). No mundial, você faz uma prova de qualificação ou entra no campeonato na última posição.

## Monte o seu carro

Não é só no volante que se ganha uma corrida. Um piloto que sabe preparar seu carro leva vantagem sobre os outros. Para isto, escolha as peças e ajustes certos para cada pista. Veja também a previsão de tempo.

Na garagem, monte o seu carro da forma mais apropriada, conforme a pista e a previsão do tempo durante a prova

## Conheça o seu carro

Na tela do game, veja indicações do seu desempenho. Da esquerda para a direita, confira o tempo do carro, a distância que você mantém do piloto de trás, onde você está na pista, o conta-giros do motor, o velocímetro, a marcha e o desgaste dos pneus.

## APRENDA COM O LEÃO!

**Na opção treino, Mansell dá as dicas do que fazer durante a corrida. Os toques vêm passo-a-passo, na hora em que você comete um erro. Há também uma seta indicando onde o seu carro deve ficar na pista. É baba!**

Um bom aproveitamento dos pneus é essencial para vencer as corridas. Se você não cuidar deles, pode ser desclassificado!

Quando você está em alta velocidade, é mais difícil controlar o carro. Qualquer toque no Direcional faz você virar!

Freie antes de entrar numa curva. Se você andar sobre a a área "zebrada", o desgaste dos pneus será muito mais rápido

Cheque o desgaste dos pneus no marcador "Tires", no cantinho da tela. Na hora da troca, o game indica o "Pit" com uma seta

No Pit, você pode escolher entre três tipos de pneus, mas não dá pra mudar nenhuma outra parte do carro

# "EU QUERO PRO"

## NA HORA DA COMPRA NÃO SE ENGANE COM AS "IMITAÇÕES". SE TENTAREM TE "EMPURRAR" OUTRA MARCA, MOSTRE ESTE ANÚNCIO.

**SÓ O LEGÍTIMO VEM COM CHAVEIRO**

PRO-1 COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM • *Design anatô mico • Chaveamento para os dois sistemas • Manche do dire cional removível • Acionamento com borrachas condutivas.*

PRO-2 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Sis tema turbo programável • Manche do direcional removível • A cionamento com borrachas condutivas • Leds indicadores de power e turbo • Slow-Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3 COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GA ME • *Design anatômico • Sistema turbo programável • Manche do direcional removível • Leds indicadores de power e turbo.*

PRO-4 COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3 • *Design anatômi co • Sistema turbo programável • Manche do direcional remo vível • Leds indicadores de power e turbo • Saída para fone de ouvido.*

PRO-5 COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE • *Design anatômico • Man che do direcional removível • Acionamento com borrachas con dutivas.*

**Chips do Brasil**

***A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644***

*Os amantes de corridas podem fazer a festa! Já começa a rolar nos fliperamas do país o arcade Ridge Racer, a melhor máquina do gênero produzida até hoje. É só entrar no cockpit pra conferir. Os gráficos são tão detalhados que dá para ver o giro dos pneus dos carros adversários e detalhes no asfalto a 220 km/h. Animal! E a jogabilidade está dez! O carro responde bem a cada movimento do volante e nos três pedais.*

## MUITO REALISMO

RIDGE RACER/Namco
Simulador — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Ninguém pedirá carteira de habilitação. Mas se você não souber dirigir, vai se dar mal: os movimentos são iguais aos de um automóvel de verdade, com câmbio automático ou manual (de 6 marchas). O jogo só não é realista em dois aspectos: quando você erra, dificilmente o carro roda numa curva, e se bate você não sai da corrida, apenas perde tempo. Em máquinas como Virtua Racing (Sega) e Winning Run (da Namco) você dança quando erra.

No túnel, entre na curva colado à parede da esquerda para não ter de frear ou desacelerar mais adiante

Nunca largue com a rotação muito alta: os pneus cantam e o carro perde contato com o chão

## OPÇÕES DE JOGO

*Ridge Racer* tem três níveis de dificuldade, em que você corre contra 13 pilotos; e uma quarta opção, a Time Trial – uma corrida com apenas um rival. O jogo termina depois de completadas as voltas ou quando acaba o seu tempo. O que é uma sacanagem: a Namco deveria ter escolhido um ou outro critério para finalizar o jogo, não ambos. Você também não ganha bônus, mesmo que supere o recorde da máquina.

**Novice (novato)** - Pista curta, apenas duas voltas, com velocidade máxima de 160 km/h.

**Intermediate** - Pista curta, três voltas, carros rivais mais arrojados e velocidade máxima de 200 km/h.

**Advanced** - Pista mais longa, três voltas a até 200 km/h.

**Time Trial** - Pista mais longa, três voltas a até 220 km/h.

Não marque touca atrás de outros carros, principalmente dos amarelos, que não usam freios para desviar de você

Nessa curva, faça o carro jogar a traseira para entrar de frente na reta. As marcas de pneus no chão indicam curva difícil

Na primeira curva após o túnel, freie, ponha a 5ª marcha, evitando cantada de pneus. Jogue a 6ª marcha perto da ponte

Reduza para a 4ª marcha, dê a 5ª no meio da curva e depois 6ª, procurando a melhor tangência para não cantar pneus

Esse helicóptero o acompanha durante toda a prova, comentando suas boas manobras e dando dicas do quê fazer

Sempre que passa por essa placa você ganha mais tempo para completar a prova, que rola de dia e a noite

**OS MELHORES GRÁFICOS ENTRE OS SIMULADORES DE CORRIDA**

JOVEM PAN 2 - A RÁDIO
JOVEM PAN 2 FM 100,8
NÃO DÁ PRÁ DESLIGAR

DOOM / ID Software

Ação — 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*Este jogo "infernal" é a mais nova criação da ID Software, que produziu também Wolfenstein 3D e Spear of Destiny. Doom é um game do mesmo gênero, mas apresenta mudanças. Desde a textura dos elementos do cenário até a trilha sonora, pra lá de envolvente. A visão também inova: a movimentação do personagem é igual a de Wolfeinstein 3D, mas tem níveis e o personagem pode movimentar-se por eles através de escadas, olhar por janelas e ver o que há embaixo, atirar em um inimigo que está num nível acima ou abaixo. Doom promete ser o jogo de ação do ano. Você tem apenas uma vida para encarar três episódios com oito subfases cada.*

*De arma em punho, explore os níveis superiores e inferiores das fases*

## Pagando os pecados

Para enfrentar o Inferno, o fuzileiro conta com um medidor de energia e um de armadura. Existe a opção de auto-mapping, que é bastante detalhado e facilita sua exploração pelas fases.

*Consulte sempre o auto-mapping. Isso pode evitar surpresas desagradáveis...*

## Duras penas no Inferno

Você é um fuzileiro naval que faz segurança numa das duas estações de pesquisa situadas em diferentes luas de um sistema solar qualquer. As pesquisas são sobre teletransporte e portais transdimensionais. Numa das experiências os cientistas cometem uma falha e abrem um portal para o Inferno! Você deve limpar as duas bases de todos os demônios que este portal trouxe para o mundo e fechá-lo.

Existem passagens secretas, mas nem todas estão em paredes. Algumas são tão sutis que dependem do seu espírito de detetive.

*Muitas passagens estão fora das instalações. Fuce bem*

## 3 EPISÓDIOS

### PRIMEIRO

As subfases acontecem dentro de edifícios e construções. Os demônios circulam como se fossem donos do lugar. Eles não são muito poderosos, mas seja cauteloso.

*Para sair você precisa encontrar portas como esta. Mas só as com placas de saída*

### SEGUNDO

Você é teletransportado para a segunda lua ao final do primeiro episódio. Da segunda metade para o final, as instalações são infernais. Aparecem peles humanas nas paredes, a Torre de Babel e muito fogo e lava.

*Este é o teleporter. Fique alerta ao sair deles: demônios podem aparecer*

### TERCEIRO

Ao terminar o segundo, você descobre que está em cima do próprio Inferno! A crueldade é imperativa: pessoas penduradas em espetos, crucificadas, torturadas e agonizando.

*É de assustar! Fique ligado em superfícies que se movem. Como a lava, por exemplo*

## ITENS

**Invencibilidade** - Esfera verde com cara de monstro. Dá visão em preto e branco

**Invisibilidade parcial** - Esfera azul e vermelha. Aumenta as chances de defesa

**Superforça** - Caixa de primeiros socorros preta. Dá 100% de energia e liquida com um só golpe

**Supervida** - Esfera azul com um rosto dentro. Dá 200% de energia

**Óculos infravermelho** - Visão no escuro.

**Mapa da instalação** - Mostra todos os lugares da fase

**Mochila de munições** - Aumenta a quantidade de munição que você pode carregar, além de dar um pouco de cada tipo

**Armadura comum** - Verde. Dá 100% de armadura

**Superarmadura** - É azul e dá 200% de armadura

**Primeiros socorros** - Caixa que dá 25% de energia

**Primeiros socorros pequena** - Caixa menor, dá 10% de energia

**Bônus de armadura** - Pequeno capacete que aumenta 1% de armadura, mesmo que ela já esteja no máximo

**Bônus de vida** - Pequeno jarro azul. Dá 1% de energia, mesmo que esteja no máximo

## ARM

cas.

**Soco inglês** - A mais fraca. Nunca acaba

**Motosserra** - Mais forte que o soco e ta

**Pistola** - Pequeno impacto e longo alcanc

**Espingarda calibre 12** - A mais usada, tem g
Usa cartuchos

**Metralhadora giratória** - Tem o mesmo impacto que a pistola e longo alcance. Varre a tela

**Lançadores de mísseis** - Arma de longo alcance e enorme impacto. Cuidado ao usá-la: causa explosão. Usa mísseis

**Metralhadora de íon** - Grande alcance e impacto. Recarrega com power packs (baterias)

**BG9000** - Canhão de íon. Sua arma mais forte. Usa power packs

## DEMÔNIOS

**Você encontra milhares pelo caminho. Eles são de três tipos: os que atiram balas, os que lançam bolas de energia ou fogo e são visíveis e os que atacam só no corpo a corpo.**

*Demônio de espinhos. Se um é dose, imagine três...*

*Touro demoníaco. Use a motosserra para acabar com ele*

**PERDENDO A VIDA, O JOGO PÁRA E VOCÊ VOLTA SEM ARMAS AO INÍCIO DA FASE**

## CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

***PC AT 486 com 33 MHz, 4 Mega de memória RAM, 12 Mega livres do Winchester e monitor VGA. Aceita as principais placas de som***

### GOBLIIINS

Os três duendes malucos precisam de sua ajuda para salvar o rei. Segure estas passwords que dão energia completa, fase a fase.

1- GVQWUWD
2- VQVQEDD
3- ICIGBAZ
4- ECPQOCB
5- FTWKDEL
6- HQWFRFU
7- DWNDGBW
8- ICJCJHM
9- ICTEACN
10- LQPBSIS
11- HMUTEKU
12- FTQKVLE
13- DCPLPMG
14- EWCENNG
15- TCNGROT
16- TCVQPPK
17- IQDNKQO
18- KKKPTRD
19- NGOCKSP
20- NNGUKTK
21- LGWFFUR
22- TQNGFVC

### THE LOST VIKINGS

Detonamos este game na versão SNES. Para PC, ela é idêntica. Fique com as passwords para passar de fases.

1- STRT
2- GR8T
3- TLPT
4- GRND
5 - LLMO
6- FLOT
7- TRSS
8- PHRS
9- CVRN
10- BBLS
11- VLCN
12- QCKS
13- PHRO
14- C1R0
15- SPKS
16— JMNN
17— TTRS
18- JLLY
19- PLNG
20- BTRY
21- JNKR
22- CBVLT
23- H0PP
24- SMRT
25- V8TR
26- NFL8
27- WKYY
28- CMB0
29- 8BLL
30- TRDR
31- FNTM
32- WRLR
33- TRPD
34- TFFF
35- FRGT
36- 4RN4
37- MSTR

A MAIS COMPLETA LOCADORA DA ZONA LESTE

As últimas novidades de Sega CD, Neo Geo, Jaguar e 3DO
E o maior acervo de cartuchos de Mega e Super NES

Rua Serra do Japi, 859 – Tel.: (011) 941-9957
Tatuapé – São Paulo – SP

AÇÃO GAMES

PARA ANUNCIAR LIGUE: (011) 816-7866 Ramal 304

# AÇÃO GAMES CLUBE

## VENDO

▶ Cartucho Sonic, do Mega. Rodrigo E. Ascorra, tel.:(065) 321-8497, Cuiabá, MT.

▶ Cartucho S. Fighter 2, SNES. Ettore V. Fabris, tel.:(0152) 31-6525, Sorocaba, SP.

▶ Cartuchos Aron Flash e Dark Castle, do Mega e um Atari com 2 controles. Rafael A. P. Silva, tel.:(021) 394-0273, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos de Mega, Game Gear (inclusive o aparelho) e SNES. Décio, tel.:(011) 825-2570, S.Paulo, SP

▶ Cartuchos Super Mario e Tiger Heli, ambos do NES americano. Carlos H. M. Rocha, tel.:(011) 517-0068, S.Paulo, SP

▶ Dynavision 2 com 6 carts, adaptador, um controle, pistola laser e controle Super Pro 3. Douglas Souza, tel.:(011) 216-1581, S.Paulo, SP.

▶ Hit Top Game com 2 controles, cart e adaptadores. Carlos S. Venturini, tel.:(067) 247-1206, Costa Rica, MS.

▶ Master 2 com 2 controles, pistola, o cart Rambo 3, ou troco por um SNES com 2 controles. Roger Bacelar, tel.:(034) 232-7498, Uberlândia, MG.

▶ Master 3 com 4 cartuchos. Dyego C. Castilho, tel.:(043) 742-1216, Bandeirantes, PR.

▶ Master com 2 controles, 9 carts e óculos 3D. André, tel.:(011) 883-7460, S.Paulo, SP.

▶ Master com controle, pistola e vários carts. Eduardo Dantas, tel.:(071) 247-5815, Salvador, BA.

▶ Master com um controle e carts. Vinícius Tannure, tel.:(027) 227-1555, Vitória, ES.

▶ Mega 3. Cláudio ou Camila, tel.:(011) 204-4886, S.Paulo, SP.

▶ Mega com 2 controles e 2 carts. Márcio, tel.:(011) 957-3953, S.Paulo, SP.

▶ Mega com controle e 7 carts. Eduardo, tel.:(011) 265-4823, S.Paulo, SP

▶ Mega japonês com 2 controles e 4 carts. Marcelo S. Nishimura, tel.:(011) 581-5478, S.Paulo, SP.

▶ Nintendo americano com pistola, adaptador e vários carts. Eduardo A. Hodgson, tel.:(067) 725-8504, Campo Grande, MS.

▶ Nintendo com 2 controles, pistola, tapete e 2 carts. Henri Zylberstajn, tel.:(011) 885-2235, S.Paulo, SP.

▶ Nintendo japonês com 15 carts e power glove. Marcelo S. Nishimura, tel.:(011) 581-5478, S.Paulo, SP.

▶ Phantom com 2 controles, 10 carts, pistola e adaptador. Marcelo G. Ramos, tel.:(011) 511-6311, S.Paulo, SP.

▶ Phantom com 5 carts, 2 controles, pistola e adaptador. Ou troco por SNES. Sandra, César ou Ricardo, tel.:(067) 251-2363, Jardim, MS.

▶ SNES com 2 controles um cart e um adaptador. Eduardo, tel.:(011) 265-4823, S.Paulo, SP.

▶ Turbo Game com 2 controles e 2 carts. Glisson Ferreira, tel.:(0442) 23-0183, Maringá, PR.

## TROCO

▶ Bicicleta Caloi Cross e carrinho de controle remoto por um SNES completo. Daniel, tel.:(062) 251-5150, Goiânia, GO.

▶ Cartucho Bare Knuckle, do Mega, por outro de meu interesse. Alexandre, tel.:(011) 993-2032, S.Paulo, SP.

▶ Cartucho Mickey Mouse por Mario Colection. Daniel, tel.:(0249) 51-0281, Miracema, RJ

▶ Cartucho Mortal Kombat, de Mega, por Aladdin e Immortal, ou outros de meu interesse. Edson S. Silva, tel.:(011) 229-8809, S.Paulo, SP

▶ Cartucho SF 3, do NES por outro de meu interesse e um adaptador por um cart. Ricardo dos Santos, tel.:(021) 413-0179, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartucho Strider 2 por Spider-Man ou outros. Rodrigo Q. Ferraz, tel.:(034) 411-0478, Iturama, MG.

▶ Cartucho Super Futebol, do Master, por Super Futebol 2. Wagner F. Palos, tel.:(011) 296-1127, S.Paulo, SP.

▶ Cartucho The Combatribes, do SNES, por Sim City. Luiz F. Beton, tel.:(011) 843-6995, S.Paulo, SP.

▶ Cartucho World Heroes por Super Mario Kart. Bruno Marson, tel.:(021) 393-1185, Ilha do Governador, RJ.

▶ Cartuchos de SNES, Mega e Master, por outros do mesmo sistema. Juliana Medina, tel.:(011) 288-3558, S.Paulo, SP.

▶ Master com pistola, óculos 3D e 3 carts por Mega usado com um cart. Rogério S. Moura, tel.:(0192) 55-0640, Campinas, SP.

▶ Master e Top Game CCE com joystick por um Mega. Rafael A. Vilarinhos, tel.:(0321) 637-2513, Santa Luzia, MG.

▶ Mega com 2 controles e 2 carts por um SNES Baby. José G. Almeida Jr., tel.:(011) 427-2204 S.Paulo, SP.

▶ Nintendo americano com 8 carts, um tapete, uma pistola, 2 controles por 8 carts de meu interesse. Priscilla Ramos, tel.:(081) 361-2200, Jaboatão, PR.

▶ Óculos 3D, do Master, por cartuchos de meu interesse. Alessandro Jorge, R. Xavier das Conchas, 31, CEP 20745-260, Rio de Janeiro, RJ.

## COMPRO

▶ Cartuchos de Game Boy. Maurício A. Amaral, tel.:(0192) 55-8035, Campinas, SP.

▶ Cartuchos Shinobi e Out Run, do Master. Maurício Pozzani, tel.:(0132) 98-4744, Itanhaém, SP.

▶ Cartuchos de SNES e a edição 44 da Ação Games. Adrian Flechtman, tel.:(011) 210-9028, S.Paulo, SP

▶ Edições 1 à 30 da Ação Games. Carlos A. C. Amuzzo, R. Henrique Iacombé, 334, CEP 21940-240, Ilha do Governador, RJ.

▶ Edições 1 à 40 da Ação Games. Diogo M. Arruda, tel.:(031) 742-1160, Ouro Branco, MG.

▶ Edições 1 à 44 da Ação Games e os cartões animados do Ken, Dhalsim e Chun-li. Rafael L. Barbosa, tels.:(011) 201-7253/202-1366, S.Paulo, SP.

▶ Edições 20 e 24 da Ação Games. Carlos F. P. Chim, R. Luís T. Dantas de Matos, 59, CEP 04655-000, S.Paulo, SP.

▶ Edições 30 à 47 da Ação Games. José Ricardo, tel.:(0194) 21-4129, Piracicaba, SP.

▶ Qualquer controle turbo de SNES e qualquer cartucho que me agrade de SNES. Eunice dos Santos, tel.:(091) 227-0209, Belém, PA.

▶ SNES com 2 controles e 2 carts. Felipe Albuquerque, Av. Cláudio G. Leite, 1520, CEP 53439-000, Olinda, PE.

▶ Nintendo. Temistocles G. Rodrigues, tel.:(0196) 22-2314, S.J. da Boa Vista, SP

**PARA ANUNCIAR** Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

# Já nas bancas.

EDITORA
AZUL

**Fundador**
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

**Diretoria**
Angelo Rossi
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

**Diretor-Gerente:** Carlos C. Arruda

**REDAÇÃO**

**Editora-chefe:** Regina Giannotti
**Editor:** Paulo Montoia
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa
**Editor Assistente:** Roberto Guimarães
**Editor Assistente de Arte:** Isaac José Filho
**Designer Gráfico:** Tadeu Cerqueira Pereira
**Diagramadores:** Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
**Redatores:** André Bueno, Suzete Stimpel
**Coordenadora de Produção:** Érica Luísa Assan Câmara
**Colaboradores: Consultores** - Angelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras, Tadeu Cerqueira Pereira. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mistto. **Filmagens** - Rogério Lugo Ayres Netto.

**PUBLICIDADE**

**Diretor de Publicidade:** Claudio Santos
**Supervisores de Contas:** Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
**Gerente:** Luis Carlos Stein
**Contatos:** Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
**Marketing Publicitário:** Denise Terranova
**Coordenadores:** Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

**COMERCIAL**

**Diretora:** Vera Helena Mirandez Gomes
**Gerente de Planejamento e Controle:** Arlovaldo Carrera Dias
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato
**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Possoni

**Diretor Administrativo e Financeiro:** Pedro Frazão
**Azul Press-Gerente:** Benjamin S. Gonçalves
**Operações Editoriais:** Rossano Gonçalves Costa
**Diretora Responsável:** Liége de Lima Dória Castelli

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **56**, abril de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio do seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

**ANER**

**Fotolito:** Fotoline

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.


# NÃO PERCA NA EDIÇÃO 57

**DAQUI A 2 SEMANAS NAS BANCAS**

## SUPER DICAS
## NBA JAM

O videogame entra na era das maluquices. Que tal jogar NBA Jam com o presidente norte-americano Bill Clinton, seu vice, Albert Gore, e outras pessoas ligadas ao figurão? Pois é isso mesmo, tanto na versão de SNES quanto na de Mega. E olha que às vezes o presidente joga muito mal.

## SNES
## TURN'N'BURN

O melhor simulador de aviões já lançado para o 16 Bits da Nintendo. A Absolute caprichou: Turn'N'Burn levou nosso selo especial. Até quem não gosta de simulador ficará louquinho pra jogar.

## ARCADE
## MORTAL KOMBAT 2

Novos friendships e detonadores golpes fatais. E até maravilhas que vão rolar em algumas máquinas mas em outras não.

## PC
## SIMCITY 2000

Até que enfim, chegou! Com relevo nos terrenos, gráficos tridimensionais e ícones de montão. Se você gosta, não perde por esperar.

**AÇÃO GAMES**
**A GENTE DEBULHA PRA VALER**


EDITORA
AZUL

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

**Entretenimento**

**CONTIGO:** Gente, Atualidades e TV
**BIZZ:** Rock
**SET:** Cinema e Vídeo
**AÇÃO GAMES:** O Mundo dos Videogames

**Esportivas**

**FLUIR:** Surf
**GRID:** Automobilismo e Velocidade

**Femininas**

**BOA FORMA:** Fitness, Beleza e Saúde
**CARÍCIA:** Comportamento Adolescente
**UAU:** Ídolos da juventude
**HORÓSCOPO:** Horóscopo e Previsões

**Interesse Geral**

**OS CAMINHOS DA TERRA:** Viagem, Natureza e Ecologia
**SAÚDE É VITAL:** Prevenção e Saúde

**Guias e Anuários**

**VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL**
**1500 VÍDEOS**

**Especiais**

**FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO**

## NOSSOS ENDEREÇOS

**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

**REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE**

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9634
**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

TRAX IMP. EXP. LTDA
VENDAS ATACADO E VAREJO
RUA DOMINGOS DE MORAIS, 1121 VILA MARIANA
SP - CEP 04009-001
(PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRO)
TELS: (011) 575.4791/575.5328 - FAX 884.8920

*REVENDEDORES AUTORIZADOS :*

***SÃO PAULO-SP*** - **F.G.B. Bonés Importados** - F: (011) 223.2348 - Centro / **Pedal Federal Artigos Esportivos** - F: (011) 298.7128 - Shopping Center Norte / **Lojas Poder Jovem** - F: (011) 577.8120 - 445.1455 - 548.4700 / **Shilla Ltda.** - F: (011) 92.6865 - Brás / ***GUARULHOS-SP*** - **Foto Ueda** - F: (011) 940.3103 / ***JUNDIAI-SP*** - **Loja Do Jeito da Gente** - F: (011) 434.5197 - Maxer Shopping - F: (011) 436.6063 - Paineiras Center / ***ASSIS-SP*** - **Tess Brasil Confecções** - F: (0183) 22.2709 / ***RIO DE JANEIRO-RJ*** - **Mai Kai Artigos Esportivos** - F: (021) 235.3625 / ***BLUMENAU-SC*** - **Alvacir Avila Com. Repres.** - F: (0473) 26.2551 / ***BALNEÁRIO CAMBORIU-SC*** - **Xart Sports** - F: (0473) 67.2963 / ***CACHOEIRO DO ITAPEMIRIM-ES*** - **Hot Line Surf Wear** - F: (027) 522.5887 / ***CURITIBA-PR*** - **Secret Woman Imp. Exp.** F: (041) 223.6430 / ***PATOS DE MINAS-MG*** - **Lee Importadora** - F: (034) 821.3279 / ***PORTO ALEGRE-RS*** - **JCR Lemos** - F: (051) 222.8900

# AQUA PAD. O ÚNICO COM VISÃO DE RAIO-X.

*Além dos superpoderes que o AQUA PAD tem; botões independentes programáveis para Turbo e Auto-Fire, Slow Motion e Super Slow Motion, botões Left e Right laterais e mini-manche removível, é o único transparente para você ficar por dentro do game e arrasar com qualquer inimigo. AQUA PAD, agora os outros vão pedir água.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.